

Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan dan Pemanfaatan Media Audio-Visual Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah yang Berbasis pada Konservasi Kearifan Lokal Bagi MGMP Sejarah Kabupaten Banjarnegara

Hamdan Tri Atmaja ¹✉

¹Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Januari 2019
Disetujui april 2019
Dipublikasikan April 2019

Keywords:

Pelatihan;
Pendampingan;
Media Audio-Visual Interaktif;
MGMP Sejarah

Abstrak

Minimnya pengetahuan tentang media audio-visual interaktif dalam pembelajaran sejarah telah mendesak Tim Pengabdian untuk bekerjasama dengan MGMP Sejarah mengadakan sebuah kegiatan terbatas yang bertujuan untuk membekali guru sekaligus mengoptimalkan pengetahuan mereka tentang pemanfaatan media-media dalam pembelajaran sejarah. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada 06 September 2018 Pukul 09.00-11.00 WIB dan bertempat di SMA N 1 Bawang Kabupaten Banjarnegara. SMA tersebut dipilih atas rekomendasi dari Ketua MGMP Sejarah Kabupaten Banjarnegara, yaitu Bapak Heni Purwono, S. Pd., M. Pd. Materi yang disajikan dalam pengabdian yaitu tentang landasan filosofis dan praksis media audio visual interaktif. kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dikerjakan diikuti secara antusias oleh guru sejarah. Ada beberapa usulan positif yang menyuarakan kerjasama lanjutan, mengingat materi yang disampaikan cukup penting bagi guru-guru di era milenial. Hal itu ditanggapi secara serius oleh Tim Pengabdian dengan membuat MoM (Minutes of Meeting) sebagai bentuk komitmen Tim Pengabdian dalam hal ini adalah Universitas Negeri Semarang dalam memberikan pendampingan kepada guru sejarah dalam proses produksi media audio visual interaktif maupun media pembelajaran lainnya. Pendampingan yang dilakukan dapat berbentuk konsultasi maupun validasi media pembelajaran karya guru sejarah, pendampingan dilakukan via media sosial (online), maupun tatap muka dengan cara kunjungan langsung ke Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam sebuah pembelajaran. Kemp & Dayton dalam Daryanto (2010: 6), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru.

Penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat mewujudkan manfaat praktis seperti memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak

sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. Selain itu, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu (Arsyad, 2011: 26). Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah juga dapat mewujudkan tujuan utama pendidikan sejarah. Media pembelajaran sejarah mampu merekonstruksi masa lampau yang terselubung dalam ketidakjelasan.

Media pembelajaran sejarah juga membuat sejarah menjadi hidup, gamblang, dan relevan dengan kehidupan para pelajar yang berorientasi masa kini atau masa depan. Selain itu, media pembelajaran sejarah membuat sejarah nyata, jelas, vital dan menarik (Kochhar, 2008: 210). Selain guru dan siswa, penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam konteks saat ini, di mana berbagai usaha sedang dilakukan di semua tingkat untuk

✉ Corresponding author
Email : atmaja.hta@gmail.com

memperbaiki kurikulum dan mendesain ulang pola pendidikan secara keseluruhan. Kurikulum menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat (19) merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan yang telah tegas dirumuskan. Langkah-langkahnya adalah mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), menanya, merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2013.).

Perkembangan ini tentu saja sangat melegakan bagi para sejarawan dan guru sejarah. Paling tidak kebosanan dan kejenuhan untuk mempelajari sejarah akan mulai terkikis seiring dengan penerapan kurikulum baru tersebut. Akan tetapi, karena merupakan suatu hal yang masih baru, dilapangan guru masih sering mengalami kesulitan dalam mengejawantahkan amanat kurikulum 2013 tersebut dikelas-kelas mereka. Terlebih jika harus memadukan pendekatan saintifik dengan proses pembelajaran yang rekreatif dan menyenangkan. Kenyataan seperti ini juga dialami guru-guru sejarah SMA/MA di Kabupaten Banjarnegara, berdasarkan perbincangan singkat dengan salah satu guru sejarah SMA/MA di Kabupaten Banjarnegara, Heni Purwono, yang juga Ketua MGMP Kabupaten Banjarnegara (wawancara, 12 Agustus 2017), diketahui bahwa sebagian besar guru sejarah masih bingung dengan kurikulum 2013. Selain itu menurutnya mengemas pembelajaran sejarah sesuai dengan kurikulum 2013 bukanlah hal yang mudah mengingat mindset pembelajaran yang telah biasa dilakukan selama ini.

Untuk mengatasi kendala tersebut, berbagai upaya harus dilakukan, diantaranya adalah dengan cara memanfaatkan berbagai sumber daya dan potensi yang ada untuk membantu proses pembelajaran. Salah satunya adalah dengan mengoptimalkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta arus globalisasi yang membawa perubahan pada semua aspek kehidupan manusia termasuk dalam bidang pendidikan.

Proses pembelajaran sejarah di Indonesia

sedang melangkah menuju moderasi pembelajaran. Hal ini didasarkan kepada pengetahuan bahwa masih banyak kekurangan diantaranya adalah sering mengajar dengan hanya menggunakan metode ceramah, dan pemberian tugas dan pemanfaatan sarana prasarana yang kurang optimal, sehingga evaluasi yang dilaksanakan hanya terjebak pada kegiatan pengisian LKS.

Buku teks dijadikan sebagai satu-satunya sumber sejarah sehingga menyebabkan proses komunikasi berlangsung satu arah, dimana hanya menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar dalam menyampaikan materi pelajaran. Terbatasnya kemampuan dalam merancang, membuat dan menggunakan model pembelajaran yang tepat, menyebabkan kurangnya antusias guru untuk berinovasi menggunakan model pembelajaran dengan alasan akan menghabiskan waktu belajar mengajar. Kendala-kendala tersebut telah berdampak pada siswa antara lain malas dan merasa bosan bahkan mengantuk. Dari hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran hanya masuk dalam katagori sangat kurang. Siswa hanya dijadikan penonton atau pendengar saja sehingga keaktifan siswa tidak terlalu diprioritaskan dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemahaman bahwa sejarah merupakan ilmu yang mempelajari proses perubahan dan keberlanjutan dalam dimensi ruang dan waktu, maka pengajaran sejarah perlu dilaksanakan untuk membangun pemahaman keilmuan berprespektif ruang dan waktu. Akan tetapi dalam pembelajaran sejarah selama ini, siswa yang mengikuti seringkali mengalami berbagai kesulitan terkait dengan pemahaman perspektif ruang dalam konteks sejarah.

Kota Banjarnegara memiliki pusaka (heritage) yang sangat kaya dan beragam yang merupakan kearifan lokal budaya setempat. Salah satunya yang akan dibicarakan adalah warisan budaya kota (heritage city). Dari proses dan perjalanan waktu, kota-kota lama di Banjarnegara memiliki berbagai bentuk dan kondisi peninggalan. Ada yang masih abadi, ada yang tidak diketahui, ada yang masih tersembunyi, atau menjadi puing tanpa arti. Dari sekian jejak peradaban kota itu, mengandung kreasi bernilai, kearifan, rekayasa teknologi, varian budaya, atau kesejarahan yang memiliki nilai penting bagi suatu bangsa.

Di dalam era moderen; terutama sejak abad ke-20, kota-kota lama di Banjarnegara semakin terkepung oleh pembangunan fisik yang dilakukan secara terus-menerus terkait fungsi fungsi baru yang bermunculan. Sebagian besar

pembangunan fisik tersebut bersifat komersial untuk mendukung kegiatan dunia usaha pada umumnya. Dalam situasi seperti itu, wilayah pusaka kota tersebut telah semakin terdesak-terancam kepunahan secara alamiah. Hal itu dipercepat karena kesadaran tentang “value” dari wilayah/bangunan pusaka kota itu makin sulit muncul, bersamaan dengan semakin pudarnya penghargaan terhadap sejarah atau benda bersejarah. Tak jarang, kesadaran itu baru muncul sesudah pusaka kota itu telah terancam kepunahan yang permanen, dan sebagai akibat dari munculnya gerakan protes dari masyarakat luas.

Kota lama Banjarnegara memiliki kandungan nilai kesejarahan yang penting, sehingga melahirkan kesadaran berbagai pihak agar tidak terusik, rusak, bahkan serentak muncul gerakan sosial untuk mencegah kepunahannya dari terjangan urbanisasi dan modernisasi yang tumbuh cepat. Berbagai upaya pelestarian dilaksanakan oleh berbagai pihak bersama pemerintah secara menyeluruh dan sistematis agar jejak-jejak budaya masa lalu tetap abadi dan mampu bersanding dengan berbagai ekspresi baru pemenuhan kebutuhan suatu kota yang terus berkembang.

Rekam jejak masa lalu sebuah kota baik dalam bentuk warisan budaya benda (tangible culture) maupun budaya tak benda (intangible culture), bukan sekedar kerinduan atau nostalgia semata, tetapi warisan budaya diyakini memiliki kekuatan dan kebanggaan yang mampu menjadi inspirasi dan titik tolak membangun kehidupan masa depan yang lebih baik. Kekuatan yang tercermin dalam warisan budaya yang dimiliki suatu kota lama bukan saja pada keragaman dan keunikannya, tetapi secara keseluruhan bagaimana pencapaian budaya manusia termasuk pengelolaan lingkungan alam secara harmoni dengan perkembangan kota dari waktu ke waktu.

Pembelajaran berbasis media adalah pembelajaran yang relevan dengan realitas pembelajaran yang telah diobservasi. Oleh karena itu secara teoritis keberadaan media mutlak diperlukan untuk membantu mengatasi problem tersebut. Salah satu alternatif solusi media yang dapat dimanfaatkan adalah media yang berbasis pada teknologi internet dan grafis. Salah satu program yang berbasis internet dan dapat dimanfaatkan dalam mempelajari sejarah, terutama dalam memanipulasi kesulitan ruang dan waktu, adalah dengan pemanfaatan media audio-visual interaktif yang bisa dibuat dengan aplikasi Windows Media Flash Player (berbagai versi) di komputer/laptop. audio-visual interaktif adalah media yang memberikan penjelasan

secara gamblang tentang sebuah cerita atau peristiwa, karena di dalamnya terdapat gambar/video dan keterangan rinci yang mempermudah dalam membaca sebuah skema teoritik dari seorang guru. Berbeda dengan media yang hanya diambil dari internet kemudian digunakan sebagai bahan ajar, audio-visual interaktif menyajikan tampilan berupa gambar/video dan catatan singkat dan jelas tentang sebuah cerita atau konsep pengembangan bahan ajar. audio-visual interaktif lebih sederhana dari media presentasi seperti power point dan prezi. audio-visual interaktif menyediakan informasi yang ringkas, bukan sekedar gambar dan tulisan yang terkadang terlalu rumit untuk dipahami seperti fenomena copy paste dari makalah ke media presentasi.

Keberadaan dan efektifitas audio-visual interaktif dalam meningkatkan kesadaran sejarah dan minat belajar peserta didik sudah dibuktikan oleh Andy Suryadi, S. Pd., M. Pd. Melalui penelitian tahun 2014, Andy (2014) membuktikan bahwa media audio-visual interaktif dapat meningkatkan kesadaran sejarah, minat belajar dan keaktifan mahasiswa dalam perkuliahan di Jurusan Sejarah FIS Unnes. Oleh karena itu, keberhasilan pemanfaatan media audio-visual interaktif dicoba untuk diterapkan di kalangan guru-guru sejarah di Kabupaten Banjarnegara. Harapannya, pembelajaran sejarah dengan media audio-visual interaktif menjadi lebih inovatif, informatif, dan menyenangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Asumsi Awal dan Hasil Pengamatan

Sebelum beranjak ke pengertian media audio visual maka terlebih dahulu perlu dipahami arti kata media, audio, dan visual itu sendiri. Apabila dilihat dari etimologi “kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara ataupun pengantar, maksudnya sebagai perantara atau alat menyampaikan sesuatu” (Salahudin, 1986: 3) Menurut Wina Sanjaya (2010) secara umum media merupakan kata jamak dari medium, yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Istilah media juga digunakan dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran. Sedangkan media audio yaitu media yang berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (kedalam kata-kata/bahasa lisan)

maupun non verbal. Beberapa jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah radio, dan alat perekam pita magnetik.

Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Yang termasuk dalam kelompok ini yaitu Gambar representasi, Diagram, Peta, Grafik, Overhead Projektor (OHP), Slide, dan Filmstrip. Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media Audiovisual merupakan sebuah alat bantu audiovisual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.

Menurut Wina Sanjaya (2010) media audio visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik. Media audio visual terdiri atas audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slide), film rangkai suara. Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video cassette. Dan dilihat dari segi keadaannya, media audio visual dibagi menjadi audio visual murni yaitu unsur suara maupun unsur gambar berasal dari suatu sumber seperti film audio cassette. Sedangkan audio visual tidak murni yaitu unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya bersumber dari slide proyektor dan unsur suaranya berasal dari tape recorder.

Dalam hal ini, media audio visual yang digunakan yaitu film atau video. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, video-vidi-visum yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat (K. Prent dkk., Kamus Latin-Indonesia, 1969: 926). Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995: 1119) mengartikan video dengan: 1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi;

2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Senada dengan itu, Peter Salim dalam *The Contemporary English-Indonesian Dictionary* (1996:2230) memaknainya dengan sesuatu yang berkenaan dengan penerimaan dan pemancaran gambar. Tidak jauh berbeda dengan dua definisi tersebut, Smaldino (2008: 374) mengartikannya dengan "The storage of visuals and their display on television-type screen" (penyimpanan/perekaman gambar dan penayangannya pada layar televisi). Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa video itu berkenaan dengan apa yang dapat dilihat, utamanya adalah gambar hidup (bergerak; motion), proses perekamannya, dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi.

Azhar Arsyad (2002) menyatakan film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu. Sama halnya dengan film, video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan film dan video melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik sendiri. Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Mereka dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap.

Mengajar dapat dipandang sebagai usaha yang dilakukan guru agar siswa belajar. Sedangkan yang dimaksud dengan belajar itu sendiri adalah proses perbahan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman itu dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Oleh karena itu media yang digunakan dalam proses pembelajaran juga memerlukan perencanaan yang baik. Sebelum memasuki pembahasan mengenai alasan pemilihan media audio visual dalam proses pembelajaran, terlebih dahulu mengetahui alasan penggunaan media dalam pembelajaran. Secara umum dalam menggunakan media pengajaran, hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip tertentu agar penggunaan media dapat mencapai hasil yang baik. Agar media pengajaran yang dipilih itu tepat dan sesuai dengan prinsip-prinsip pemilihan, perlu juga memperhatikan faktor-faktor sebagai berikut:

1. Objektivitas. Metode dipilih bukan atas kesenangan atau kebutuhan guru, melainkan keperluan sistem belajar. Karena itu perlu masukan dari siswa.
2. Program Pengajaran. Program pengajaran yang akan disampaikan keada anak didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik menyangkut isi, struktur maupun kedalamannya.
3. Sasaran Program. Media yang digunakan harus dilihat kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan anak didik, baik dari segi bahasa, simbol-simbol yang digunakan, cara dan kecepatan penyajian maupun waktu penggunaannya.
4. Situasi dan kondisi. Yakni situasi dan kondisi sekolah atau tempat dan ruangan yang akan dipergunakan, baik ukuran, perlengkapan, maupun ventilasinya, situasi serta kondisi anak didik yang akan mengikuti pelajaran baik jumlah, motivasi, dan kegiarahannya.
5. Kualitas teknik. Terkait pengecekan keadaan media sebelum digunakan.

Selanjutnya dalam menggunakan media pembelajaran, hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip tertentu agar penggunaan media dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip yang dimaksudkan dikemukakan oleh Nana Sudjana (1991) sebagai berikut: 1) Menentukan jenis media dengan tepat; 2) Menetapkan atau mempertimbangkan subyek dengan tepat; 3) Menyajikan media dengan tepat; dan 4) Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan metode pembelajaran tentunya membutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan pesan bisa lebih jelas dan dipahami oleh siswa. Selain itu media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar yang baru dalam diri siswa. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media audio visual. Media ini mempunyai kemampuan yang lebih, karena media ini mengandalkan dua indera sekaligus, yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan. Dengan media tersebut diharapkan bisa membangkitkan motivasi dalam belajar dan memperjelas materi yang disampaikan.

Ada banyak kelebihan video ketika digunakan sebagai media pembelajaran di antaranya menurut Nugent (2005) dalam Smaldino dkk. (2008: 310), video merupakan media yang cocok untuk pelbagai ilmu pembelajaran, seperti kelas, kelompok kecil, bahkan satu siswa seorang

diri sekalipun. Hal itu, tidak dapat dilepaskan dari kondisi para siswa saat ini yang tumbuh berkembang dalam dekapan budaya televisi, di mana paling tidak setiap 30 menit menayangkan program yang berbeda. Dari itu, video dengan durasi yang hanya beberapa menit mampu memberikan keluwesan lebih bagi guru dan dapat mengarahkan pembelajaran secara langsung pada kebutuhan siswa.

Selain itu, menurut Smaldino sendiri, pembelajaran dengan video multi-suara bisa ditunjukan bagi beragam tipe pebelajar. Teks bisa didisplay dalam aneka bahasa untuk menjelaskan isi video. Beberapa DVD bahkan menawarkan kemampuan memperlihatkan suatu objek dari pelbagai sudut pandang yang berbeda. Disc juga memberikan fasilitas indeks pencarian melalui judul, topik, jejak atau kode-waktu untuk pencarian yang lebih cepat.

Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, tipe pebelajar, dan setiap ranah: kognitif, afektif, psikomotorik, dan interpersonal. Pada ranah kognitif, pebelajar bisa mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter berasa lebih hidup. Selain itu menonton video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Lebih dari itu, manfaat dan karakteristik lain dari media video atau film dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran, di antaranya adalah (Munadi, 2008: 127; Smaldino, 2008: 311-312): a) Mengatasi jarak dan waktu; b) Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat; c) Dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu ke negara lainnya, dan dari masa yang satu ke masa yang lain; d) Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan; e) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat; f) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa; g) Mengembangkan imajinasi; h) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistic; i) Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah di dalam kelas; dan j) Mampu berperan sebagai storyteller yang dapat memancing kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya.

Adapun jenis-jenis media audio visual adalah sebagai berikut: Audio-Visual Murni Audio-visual murni atau sering disebut dengan audio-visual gerak yaitu media yang dapat me-

nampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, unsur suara maupun unsur gambar tersebut berasal dari suatu sumber.

1. Film Bersuara

Film bersuara ada berbagai macam jenis, ada yang digunakan untuk hiburan seperti film komersial yang diputar di bioskop-bioskop. Akan tetapi, film bersuara yang dimaksud dalam pembahasan ini ialah film sebagai alat pembelajaran. Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar mengajar. Film yang baik adalah film yang dapat memenuhi kebutuhan siswa sehubungan dengan apa yang dipelajari. Oemar Hamalik mengemukakan prinsip pokok yang berpegang kepada 4-R yaitu : *“The right film in the right place at the right time used in the right way”*.

Secara singkat apa yang telah dilihat pada sebuah film, video, ataupun televisi hendaknya dapat memberikan hasil yang nyata kepada siswa. Film yang baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut: a) Sesuai dengan tema pembelajaran; b) Dapat menarik minat siswa; c) Benar dan autentik; d) Up to date dalam setting, pakaian dan lingkungan; e) Sesuai dengan tingkat kematangan siswa; dan f) Perbendaharaan bahasa yang benar.

2. Video

Video sebagai media audio-visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta maupun fiktif, bisa bersifat informative, edukatif maupun instruksional. Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video. Tapi tidak berarti bahwa video akan menggantikan kedudukan film. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual, selain film yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran.

3. Televisi

Selain film dan video, televisi adalah media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio-visual dengan disertai unsur gerak.

Audio Visual tidak murni yaitu media yang unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Audio-visual tidak murni ini sering disebut juga dengan audio-visual diam plus suara yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti:

1. Sound slide (Film bingkai suara)

Slide atau filmstrip yang ditambah dengan suara bukan alat audio-visual yang lengkap, karena suara dan rupa berada terpisah, oleh sebab itu slide atau filmstrip termasuk media audio-visual saja atau media visual diam plus suara.

Gabungan slide (film bingkai) dengan tape audio adalah jenis system multimedia yang paling mudah diproduksi.

Media pembelajaran gabungan slide dan tape dapat digunakan pada berbagai lokasi dan untuk berbagai tujuan pembelajaran yang melibatkan gambar-gambar guna menginformasikan atau mendorong lahirnya respon emosional. Slide bersuara merupakan suatu inovasi dalam pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan efektif membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit. Dengan menggunakan slide bersuara sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menyebabkan semakin banyak indra siswa yang terlibat (visual, audio). Dengan semakin banyaknya indra yang terlibat maka siswa lebih mudah memahami suatu konsep. Slide bersuara dapat dibuat dengan menggunakan gabungan dari berbagai aplikasi komputer seperti: power point, camtasia, dan windows movie maker.

Kegiatan Pelatihan Produksi Media Pembelajaran Sejarah

1. Waktu dan Tempat Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada 06 September 2018 Pukul 09.00-11.00 WIB dan bertempat di SMA N 1 Bawang Kabupaten Banjarnegara. SMA tersebut dipilih atas rekomendasi dari Ketua MGMP Sejarah Kabupaten Banjarnegara, yaitu Bapak Heni Purwono, S. Pd., M. Pd. Alasan dipilihnya lokasi tersebut yaitu karena posisi sekolah yang strategis, terletak di tengah-tengah Kabupaten Banjarnegara, sehingga peserta tidak merasa ada yang diberatkan karena lokasi. Selain itu alasan kesediaan sekolah dan tempat (aula) yang mumpuni juga menjadi pertimbangan kegiatan pengabdian dilaksanakan di SMA N 1 Bawang.

2. Materi yang Disajikan

Materi yang disajikan dalam pengabdian yaitu tentang landasan filosofis dan praksis media audio visual interaktif. Karakteristik media audio-visual adalah memiliki unsur suara dan unsur gambar. Alat-alat audio visual merupakan alat-alat *“audible”* artinya dapat didengar dan alat-alat yang *“visible”* artinya dapat dilihat. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi dua jenis media yaitu media audio dan visual.

Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.

Karakteristik atau ciri-ciri utama teknologi media audio-visual adalah sebagai berikut: Mereka biasanya bersifat linier; Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis; Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya; Mereka merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak; Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif; dan Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan audio-visual untuk pembelajaran yaitu: Guru harus mempersiapkan unit pelajaran terlebih dahulu, kemudian baru memilih media audio-visual yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan; Guru juga harus mengetahui durasi media audio-visual misalnya dalam bentuk film ataupun video, dimana keduanya yang harus disesuaikan dengan jam pelajaran; Mempersiapkan kelas, yang meliputi persiapan siswa dengan memberikan penjelasan global tentang isi film, video atau televisi yang akan diputar dan persiapan peralatan yang akan digunakan demi kelancaran pembelajaran; Aktivitas lanjutan, setelah pemutaran film atau video selesai, sebaiknya guru melakukan refleksi dan tanya jawab dengan siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

Manfaat Menggunakan Media Berbasis Audio-Visual (Film atau Video) Beberapa manfaat menggunakan media berbasis Audio visual (film atau video) yaitu karena kelebihan atau keuntungan dari media tersebut, diantaranya; a) Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik, dan lain-lain. Film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung ketika berdenyut; b) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu; c) Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya; d) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa; e) Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung; f) Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan; dan g) Dengan kemampuan dan teknik pen-

gambilan gambar, frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan satu atau dua menit.

Media audio visual mempunyai kelebihan dan kekurangan sendiri-sendiri. Ada dua jenis media audio visual disini yaitu audio visual gerak dan audio visual diam. Kelebihan media audio visual gerak.

Keuntungan atau manfaat film sebagai media pengajaran antara lain: a) Film dapat menggambarkan suatu proses, misalnya proses pembuatan suatu keterampilan tangan dan sebagainya; b) Dapat menimbulkan kesan ruang dan waktu; c) Penggambarannya bersifat 3 dimensional; d) Suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar dalam bentuk ekspresi murni; e) Dapat menyampaikan suara seorang ahli sekaligus melihat penampilannya; f) Kalau film dan video tersebut berwarna akan dapat menambah realita objek yang diperagakan; dan g) Dapat menggambarkan teori sains dan animasi.

Kekurangan-kekurangan film sebagai berikut: a) Film bersuara tidak dapat diselingi dengan keterangan-keterangan yang diucapkan sewaktu film diputar, penghentian pemutaran akan mengganggu konsentrasi audien; b) Audien tidak akan dapat mengikuti dengan baik kalau film diputar terlalu cepat; c) Apa yang telah lewat sulit untuk diulang kecuali memutar kembali secara keseluruhan; dan d) Biaya pembuatan dan peralatannya cukup tinggi dan mahal.

Kelebihan dan kekurangan video sebagai media audio visual gerak. Kelebihan video; a) Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan lainnya; b) Dengan alat perekam pita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli/ spesialis; c) Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga dalam waktu mengajar guru dapat memusatkan perhatian dan penyajiannya; d) Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang; e) Keras lemah suara dapat diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar; d) Guru bisa mengatur dimana dia akan menghentikan gerakan gambar tersebut, artinya kontrol sepenuhnya ditangan guru; dan e) Ruang tidak perlu digelapkan waktu menyajikannya.

Kekurangan video: a) Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan; b) Sifat komunikasinya yang bersifat satu arah haruslah diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain; c) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan

secara sempurna; dan d) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

Rata-rata guru mengalami kesulitan dalam melakukan produksi media audio-visual. Dalam materi yang disampaikan, disebutkan langkah-langkah melakukan produksi media dari proses analisis kebutuhan, desain, validasi, uji coba, hingga produksi massal.

3. Kehadiran Peserta

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan diikuti oleh guru-guru sejarah se Kabupaten Banjarnegara ditambah dengan beberapa guru sejarah di Kabupaten Wonosobo. Jadi kegiatan ini dikerjakan bersama dengan dua MGMP Sejarah dari dua kabupaten. Total peserta yang mengikuti kegiatan ini berjumlah 27, dengan rincian 22 guru dari MGMP Sejarah Kabupaten Banjarnegara dan 5 guru sejarah dari MGMP Sejarah Kabupaten Wonosobo. Menurut Heni Purwono, selaku Ketua MGMP Sejarah Kabupaten Banjarnegara, “teman-teman dari MGMP Sejarah Kabupaten Wonosobo sengaja diikuti karena kedua MGMP sudah melakukan kerjasama dalam beberapa kegiatan sebelumnya, selain untuk menambah perspektif dan tukar-menukar ilmu pengetahuan.” (Sambutan ketua MGMP Sejarah Kabupaten Banjarnegara, 06 September 2018).

4. Respon Peserta

Peserta mengikuti kegiatan dengan cukup antusias, Heni Purwono dalam sambutannya menyampaikan bahwa: “kegiatan ini sangat penting, pengetahuan tentang media audio-visual interaktif menjadi kebutuhan primer bagi guru di era milenial.” (Sambutan Ketua MGMP Sejarah Kabupaten Banjarnegara, 06 September 2018). Selain itu, sambutan positif juga diberikan oleh Kepala Sekolah SMA N 1 Bawang, bahwa: “perubahan dari pola tradisional ke era digital perlu diikuti dengan pengetahuan yang terus menerus diupgrade oleh guru, apalagi tentang sejarah, di dalam sejarah terdapat nilai-nilai yang penting ditanamkan kepada siswa.” (Sambutan Kepala Sekolah SMA N 1 Bawang, 06 September 2018).

Beberapa peserta juga memberikan respon positif dalam kegiatan yang dikerjakan, pertanyaan-pertanyaan mengenai seberapa penting media di era saat ini, bagaimana pembuatan media secara mudah, dan bagaimana cara memvalidasi media yang sudah dibuat. Pertanyaan tersebut menjadi bahan diskusi yang menarik bagi kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan. Tim Pengabdian menyampaikan bahwa: “media menjadi hal yang harus diuta-

makan oleh guru dalam mengajar, media seperti infografis, video, poster, dsb, menjadi hal yang penting diperhitungkan oleh guru dalam menyampaikan materinya.” (Tim Pengabdian dalam penyampaian materinya, 06 September 2018).

5. Hasil Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan disesuaikan dengan permasalahan yang diangkat. Hasil yang diperoleh dapat dilihat sebagai berikut:

Ketrampilan Guru sejarah yang masih minim perihal media pembelajaran. Guru sangat tertarik untuk membuat media pembelajaran berupa audio-visual interaktif. Dibuktikan dengan penyampaian pendapat guru ketika sesi tanya jawab, misalnya Guru dari SMA N 1 Banjarnegara, bahwa: “saya tertarik untuk belajar lebih lanjut tentang pembuatan media audio visual interaktif, saya sangat berharap supaya ada tindak lanjut seperti *workshop* atau pelatihan lanjutan yang khusus mengajari kami membuat media audio-visual interaktif.” Atau pendapat dari Guru SMA N 1 Nglampok, bahwa: “kalau bisa ada kerjasama lanjutan dengan Jurusan Sejarah FIS UNNES, kemudian ada target khusus untuk mencapai peningkatan ketrampilan guru sejarah dalam pembuatan media audio-visual interaktif.”

Belum adanya pemahaman yang baik di kalangan guru sejarah dalam penerapan pendekatan kesejarahan dengan pembuatan dan pemanfaatan media audio-visual interaktif dalam pembelajaran sejarah. Pengetahuan guru menjadi lebih meningkat baik secara filosofis maupun praksis, ada beberapa guru yang mulai membuat media audio-visual ketika kegiatan sedang berlangsung, selain itu, penyampaian secara filosofis menambah pengetahuan sekaligus minat guru untuk belajar lebih jauh tentang produksi dan pemanfaatan media pembelajaran sejarah yang inovatif. Seperti dikatakan oleh guru dari SMA N 1 Wonosobo, bahwa: “media hendaknya bersifat *user friendly*, artinya adalah meskipun digunakan oleh guru yang berbeda, fungsi dan manfaatnya tetap sama, selain itu validasi nampaknya menjadi sedikit persoalan bagi kami ketika ingin mengembangkan media pembelajaran.” Menanggapi hal itu, Tim Pengabdian menyampaikan bahwa: “dengan adanya kerjasama ini nantinya, kami (Jurusan Sejarah) melalui Rumah Produksi yang kami miliki siap untuk melakukan validasi media, sehingga guru-guru tidak perlu khawatir, tetapi kami sangat menganjurkan supaya dinas mau bekerjasama melakukan pengadaan media pembelajaran seperti yang kami tampilkan.” Setidaknya ada titik te-

rang bagi guru-guru yang masih bertanya-tanya tentang proses produksi media, karena memang tujuan kegiatan tersebut diselenggarakan adalah untuk memberikan pengetahuan baru bagi guru.

Belum adanya keterampilan yang cakap di kalangan guru sejarah dalam penggunaan dan pemanfaatan media audio-visual interaktif untuk pembelajaran sejarah dengan pendekatan kesejarahan. Guru-guru nampaknya perlu mengikuti bimbingan teknis atau *workshop* produksi media secara langsung untuk melihat sejauh mana guru mampu menangkap/mengikuti proses produksi seperti yang telah disampaikan. Tim Pengabdian menyampaikan bahwa: “guru hendaknya memiliki ketrampilan dan pengetahuan yang cukup untuk membuat media pembelajaran yang inovatif, tetapi kalau memang tidak mampu, guru cukup menjadi pengguna saja, gagasan untuk melakukan pengadaan media perlu dikedepankan dalam rapat-rapat dinas maupun MGMP.” Pendapat itu didukung oleh Ketua MGMP Sejarah Kabupaten Wonosobo yang menyampaikan: “MGMP selama ini hanya menjadi ajang kumpul-kumpul, mulai saat ini MGMP harus bergerak lebih maju, ketrampilan guru perlu terus diasah, namun tetap harus ada dukungan dari pemerintah.” Pendapat tersebut dikuatkan oleh Ketua MGMP Sejarah Kabupaten Banjarnegara bahwa: “hendaknya dinas memang melakukan dukungan secara konkret dengan membua politik anggaran, setidaknya kalau tidak bisa melakukan pengadaan media, ada kegiatan khusus yang difasilitasi, dengan tujuan meningkatkan ketrampilan guru-guru muda untuk menunjang guru-guru tua dalam memanfaatkan media, saya rasa itu positif.” Di era digital seperti sekarang, guru memang perlu progresif dalam mengikuti perkembangan ilmu, hal itu juga penting untuk mendapatkan dukungan dari pemerintah, sehingga ada sinergitas dalam usaha mencerdaskan kehidupan bangsa.

6. Tindak Lanjut Kegiatan

Seperti yang telah disampaikan di muka, bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dikerjakan diikuti secara antusias oleh guru sejarah. Ada beberapa usulan positif yang menyuarakan kerjasama lanjutan, mengingat materi yang disampaikan cukup penting bagi guru-guru di era milenial. Hal itu ditanggapi secara serius oleh Tim Pengabdian dengan membuat MoM (*Minutes of Meeting*) sebagai bentuk komitmen Tim Pengabdian dalam hal ini adalah Universitas Negeri Semarang dalam memberikan pendampingan kepada guru sejarah dalam

proses produksi media audio visual interaktif maupun media pembelajaran lainnya. Pendampingan yang dilakukan dapat berbentuk konsultasi maupun validasi media pembelajaran karya guru sejarah, pendampingan dilakukan via media sosial (online), maupun tatap muka dengan cara kunjungan langsung ke Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.

PENUTUP

Tidak diragukan lagi semua sepakat bahwa media itu perlu dalam pembelajaran. Kalau sampai hari ini masih ada yang belum menggunakan media, itu hanya perlu sedikit perubahan sikap. Dalam memilih media, perlu disesuaikan dengan kebutuhan, situasi dan kondisi masing-masing.

Kelancaran dan efektivitas pembelajaran antara lain didukung oleh kehadiran alat bantu/media/sumber belajar yang tersedia. Ketersediaan alat bantu/media/sumber belajar memungkinkan siswa dapat belajar lebih baik, lebih intensif, dan lebih banyak potensi yang dapat dikembangkan. Oleh karena itu, alat bantu/media/sumber belajar perlu dihadirkan dengan tepat.

Lebih lanjut, alat bantu/media/sumber belajar perlu dimanfaatkan secara sinergis untuk mengoptimalkan pembelajaran. Dengan adanya media/alat bantu pembelajaran semakin memudahkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Sehingga dapat menciptakan kondisi yang dapat mendorong siswa agar dapat mencapai kompetensinya dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Macam-macam media dapat dibagi menjadi 3, berdasarkan sifatnya, kemampuan jangkauannya, dan berdasarkan cara atau teknik pemakaiannya. Fungsi pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Media audio visual terdiri atas audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slide*), film rangkaian suara. Audio visual gerak,

yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak. Media ini mempunyai kemampuan yang lebih, karena media ini mengandalkan dua indera sekaligus, yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan. Dengan media tersebut diharapkan bisa membangkitkan motivasi dalam belajar dan memperjelas materi yang disampaikan.

Dunia pendidikan sangat mengharapkan kehadiran media pembelajaran yang bermutu tinggi untuk meningkatkan kulaiti pendidikan. Kehadiran media seperti ini tidak bermakna kehilangan peranan guru sebagai penentu jalan proses pengajaran dan pembelajaran. Namun, kehadiran media pembelajaran yang berkesan boleh membantu mempertingkatkan lagi mutu pengajaran dan pembelajaran. Kehadiran teknologi multimedia memberi harapan baru dalam era pendidikan kerana media pembelajaran ini mempunyai keupayaan yang tidak diperoleh oleh media lain sebelum ini. Teknologi multimedia adalah salah satu media pembelajaran baru yang boleh digunakan untuk membantu proses

pengajaran dan pembelajaran lebih berkesan. Ini adalah kerana multimedia menyepadukan pelbagai media; teks, suara, imej, grafik dan animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. 2013. *Dokumen Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud RI.
- Suryadi, Andy. 2014. "Media Audio-Visual Interaktif sebagai Penunjang Minat dan Hasil Belajar Sejarah Mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah UNNES". *Jurnal Historia Pedagogia*. Vol. 17 (1): 25-36.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Danim, Sudarbuan. 1995. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- S. Sadiman, Arief, dkk. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Harjanto. 2002. *Perencanaan pengajaran*. Bandung: Rineka cipta